REVISTA EXCLUSIVA DOS APOIADORES

REVISTA JOGO VÉIO

JOGOVEIO.COM.BR

Crônicas

Nº 1

DEZEMBRO 2023

Jogos de 1993

EDITORIAL

EDIÇÃO CRÔNICAS (DIGITAL) Nº 1 | ANO 6 | DEZEMBRO 2023

Editor e Arte:
Eidy Tasaka

Revisão e Avaliação:
Edu Paiva

Marketing:
Carina Camargo

Convidados:
Andrei Bonatto
Bruno Barros
Diego Ritzel
Douglas Barbosa
Douglas Costa
Gabriel Pádua
Gustavo Antonio
Jociel Vieira
Leandro de Assis
Lucas Coimbra
Lucas Leite
Luiz Neto
Raul Spohr
Robert Cardim
Sílvio Gatis
Stefanie Sarnick
Vicente Ramos
Victor von Glehn
Vinicius Cardoso

CONCURSO: O JOGO DE 1993

Em sete anos de Jogo Véio nós já distribuímos consoles de mesa, portáteis, games, revistas e ingressos para eventos. Concurso cultural, foi a primeira vez. A primeira de muitas, se depender apenas da nossa vontade!

As regras eram claras e objetivas: os apoiadores deveriam escrever textos sobre jogos lançados em 1993. E valia de tudo: crônica, review técnico, detonado e o que mais viesse à cabeça. O mais importante era colocar o coração na ponta da caneta (ou do teclado) para trazer uma experiência verdadeira, tocante e, claro, nostálgica.

Nós recebemos dezenove textos ao todo e a ideia era apenas divulgar os vencedores em um post nos nossos grupos de apoiadores e nas redes sociais. Contudo, ao folhear o material recebido, eu quis fazer mais. A empolgação bateu! E o resultado é esse que você está vendo: a primeira edição da revista Jogo Véio Crônicas, com todos os textos da galera postados na íntegra.

Fica aqui registrado o meu agradecimento sincero a todos que participaram. Ganhadores ou não, tenham a certeza de que seus textos serão lidos e relidos, que vão tocar o coração de outras pessoas e até despertar uma lembrança ou outra adormecida. Não tem prêmio maior que esse! Obrigado e obrigado!

Eidy Tasaka, o Véio
Editor

VENCEDORES

1º Lugar: Stefanie Sarnick (Doom)
2º Lugar: Bruno Barros (Super Bomberman)
3º Lugar: Robert Cardim (Aladdin)

JANELOWS 3.1

O jogo de 1993

Concurso

by Jogo Véio

ESCREVA UM TEXTO SOBRE UM JOGO LANCADO EM 1993 E CONCORRA A PREMIOS

CONSOLE PORTATIL
ANBERNIC RG35XX

REVISTA JOGO VEIO 3A
POKEMON RED, BLUE E YELLOW

DISNEY'S
ALADDIN

POR **LUIZ NETO**

Gênero: **Plataforma** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Esse jogo marcou a minha infância de uma maneira muito emocionante, pois era com ele que eu superava os momentos mais difíceis da minha doença. Possuo asma crônica.

Eu sempre tive asma e tive muitas crises. Houve meses em que eu passava uma semana em casa e uma no hospital. Já era basicamente uma rotina.

Os jogos sempre me ajudaram muito em todas as fases da minha vida. Ajudam até hoje! O Super Nintendo é o vídeo game que eu irei levar pra sempre em meu coração, por tantas coisas boas que ele me proporcionou.

O jogo Aladdin entra nessa história pois era esse jogo que eu jogava, sempre em que eu recebia alta do hospital. Lembro como se fosse hoje: Nós voltávamos do hospital e minha mãe, sempre muito coruja, já preparava a cama para mim, e também o vídeo game com a fita do Aladdin. Era uma sensação de tranquilidade muito boa, sempre que o vídeo game era ligado e o som da fita sendo encaixada. São sons nostálgicos e inesquecíveis! Tenho certeza de que essa memória sonora está marcada eternamente no coração de muitas pessoas. E o melhor era o som do jogo iniciando... Fico até emocionado ao lembrar!

Eu passava muito tempo jogando Aladdin, passava fase atrás de fase, e esquecia completamente que estava doente. Quase sempre via um Game Over quando chegava na fase do tapete, mas quando passava era uma alegria só! A fase do gênio era uma das minhas preferidas, com muitas acrobacias a todo momento.

Tem também a fase bônus do tapete voador, em que o Aladdin vai com a Jasmine... Essa fase é um tranquilizante natural, com sua trilha sonora fantástica. Até hoje escuto as músicas com carinho.

Por fim, sou eternamente grato aos jogos por transformarem momentos muito difíceis em lembranças agradáveis. Por mais difícil que seja o caminho, sempre devemos buscar algo que nos traga tranquilidade e nos fortaleça, pois as dificuldades sempre irão existir. Devemos fazer o que gostamos, aquilo que está escrito em nossos corações e que não pode ser apagado por nada!

Felicidade verdadeira é fazer o que amamos, pois é isso que faz com que tenhamos forças para seguir sempre com pensamentos positivos em meio às turbulências da vida.

Obrigado a Revista Jogo Véio pela oportunidade de contar a minha história.

POR **ROBERT CARDIM**

Gênero: **Plataforma** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Era 1993, o ano do meu nascimento e de fato um grande marco na história da minha vida, pois, um game de plataforma desenvolvido para os consoles da empresa Nintendo neste ano fez toda a diferença na construção da minha relação com os jogos.

Sempre fui um grande apreciador de leituras de revistas, e o que me chamavam muita atenção eram capas, já que a minha relação com os animes e filmes da Disney era muito fortes, e nessas revistas falavam muito sobre games, um universo descrito em palavras, mas que nunca tinha sido posto em prática por mim. Devido a alguns problemas de saúde eu costumava ficar mais dentro de casa, e o entretenimento que a minha família me proporcionava era mais relacionado a quadrinhos e animes. Os grandes desenhos americanos e a cultura japonesa de fato faziam parte do meu cotidiano como algo intrínseco a mim.

Nessa perspectiva, em meados de 2005, com meus 12 anos, eu visitava sempre a casa do meu pai, separado da minha mãe desde os meus 3 anos. Em um momento em que o meu pai tinha que resolver algum pequeno problema de trabalho, ele resolveu me deixar em um local próximo a minha casa, conhecido na pequena cidade de Valença, Bahia como uma "locadora de videogames" e um novo mundo tinha acabado de ser apresentado para mim.

Diante pela primeira vez de um dos consoles mais citados nas revistas que eu admirava, estava o Super Nintendo, com toda a sua beleza. O dono da locadora explicou a meu pai como funcionava os detalhes e eu poderia escolher em uma vastidão de capas de jogos espalhados pelo pequeno salão. Ali eu vi um jogo que mudou a minha vida, chamado Disney's Alladin. O ritual era incrível para ligar o console e assoprar uma fita que a priori não tinha funcionado. A logo da capcom e seu som magistral nunca saem da minha cabeça (tenho certeza que todos que vivenciaram nunca esquecerão).

Minha experiencia não foi lá tão fácil, o game de Alladin é um jogo plataforma que desafia muitos até hoje, e provavelmente foi bem difícil para um iniciante, que estava ocupado demais admirando a possibilidade de movimentar um dos seus personagens favoritos e apreciar as cores, os eventos e a ambientação. Era muita coisa para a mente de uma criança, pois é, o meu primeiro jogo e que mudou a minha relação

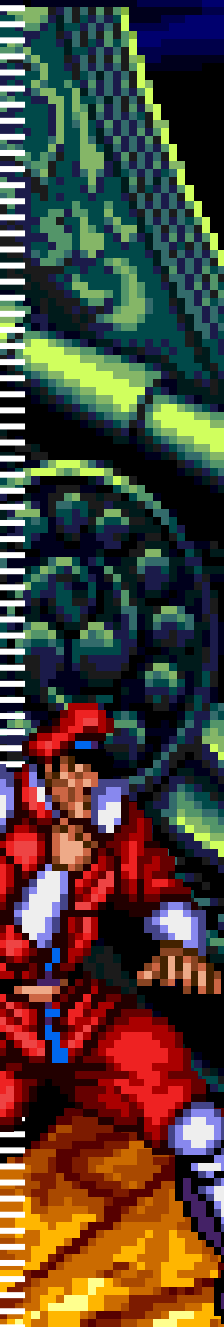
com os games estava ali, me colocando em um mundo que agradeço até hoje. Após essa iniciação passei anos tentando concluir, mas sempre a “fase do gênio” era o meu carrasco, definitivamente.

E chegamos em 2016, muitos anos após jogar jogos mágicos na minha vida, e justamente neste ano, perdi o meu pai. Em momentos de tristeza relembrei a pessoa responsável por me introduzir no mundo dos games. E em sua homenagem, voltei ao mundo de Alladin, com a intenção firme de concluir aquilo que foi responsável por mudar a minha vida. Não consigo explicar a satisfação de passar da fase do gênio e descobrir um mundo ainda mais difícil, mas eu cheguei lá. Jafar em seu esplendor finalmente foi derrotado. Tenho certeza absoluta que meu pai estava ali, rindo e se divertindo ao meu lado, fechando o grande ciclo, pois naquele momento em que ele me apresentou este jogo anos atrás, ele não fazia ideia de como iria mudar a minha história.

Gênero: **Luta** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **Mega Drive** / Ano de lançamento: **1993**

Street Fighter II é, com certeza, um dos grandes clássicos dos jogos de luta, tendo recebido inúmeras versões ao longo dos anos desde a sua estreia. Há 30 anos, em 1993, foi lançado o Street Fighter II: Special Champion Edition para Mega Drive, que foi a segunda versão do título e trazia algumas novidades, entre elas poder jogar com os quatro chefes (Balrog, Vega, Sagat e M. Bison).

Apesar de ter nascido em 1997 e ainda não andar pelo mundo quando este jogo chegou, tenho uma história interessante com ele que gostaria de compartilhar. E peço que vejam com os olhos de uma criança de até seus 10 anos. Meu gosto por jogos, em especial os clássicos, vem do meu tio. Desde pequeninho eu pedia insistentemente aos meus pais por um irmãozinho, sem perceber na época o que eu percebo hoje: que meu tio é o melhor irmão mais velho que eu poderia ter. Passando a maior parte do tempo em casa por não ter muitos amigos, meu maior hobby quando criança era assisti-lo jogando horas a fio. Eu mesmo não costumava pegar muito o controle, preferia assistir como num cinema, mas às vezes me aventurava sozinho. Foi então por volta dos meus 10 anos que isso mudou.

Um dia, meu tio chegou em casa com uma caixa enorme e pesada: era um emulador Mame com controle para duas pessoas no estilo fliperama! Como vocês podem ver na foto, ele é bem estilizado e remonta aos arcades antigos. Depois de ligar, veio a minha surpresa: meu tio falou para jogarmos um contra o outro! Imaginem a cabeça de uma criança. Era a primeira vez que eu ia jogar junto com a pessoa que eu sempre vi jogando, que era minha referência de ser bom. Era a maior ansiedade e orgulho! "Vamos escolher um de luta" ele disse, e na lista de inúmeros games, fomos no Street Fighter. Eu de Dhalsin e ele de Ryu. Ele no telefone com o amigo que o ajudou a arrumar o aparelho pra falar se estava tudo funcionando direitinho, comentando: "meu, ele escolheu o Dhalsin, muito ruim!". Não imaginava que mesmo só assistindo eu estava aprendendo. E não é que eu ganhei nossa primeira luta? A partir daí ele reconheceu que tinha um parceiro de jornada ali todo esse tempo e eu passei a não só assistir, mas a jogar junto, conversar mais e aprender um com o outro dentro e fora do mundo dos games. No dia seguinte desse acontecimento, eu fui procurar o título do jogo para treinar e era o Street Fighter II: Special Champion Edition. Lembro até hoje pelas boas memórias que proporcionou. Não me tornei um

mestre nos jogos, mas me motivou a treinar Karatê e hoje sou faixa preta. Pequenas coisas realmente podem fazer grande diferença e nos marcar. E sei que cada um tem suas próprias histórias de jogos que tocaram seu coração, seja pelo roteiro, pela trilha sonora, pelos personagens ou pelas experiências longe do controle que eles proporcionaram.

Bom, a história passa bem longe de uma análise técnica, mas é um exemplo de como um jogo pode unir as pessoas. Ou até fazer as pessoas que já são unidas perceberem os seus vínculos reais. Fico aqui com um agradecimento ao meu tio e dizendo do fundo do peito: te amo, Glip! Obrigado por todos os momentos que passamos juntos e que venham muitos mais! E a todos os amantes de jogos que estão lendo, vocês sabem o quanto os games trazem reflexões de cooperação, amizade, reconhecimento, amor. Muitas vezes trazer isso para a realidade é difícil, mas é o que o mundo precisa. De pessoas honradas como o Ryu, esforçadas como o Ken, corajosas como a Chun-Li, resistentes como o E. Honda, leais como o Guile, resilientes como o Blanka, bem humoradas como o Zangief e espiritualizadas como o Dhalsim. E assim todos seremos campeões!

Grande abraço a todos!

DOOM

M

POR **STEFANIE SARNICK**

Gênero: **FPS** / Desenvolvedora: **id Software**
Plataforma: **PC** / Ano de lançamento: **1993**

Doom, o icônico jogo de tiro em primeira pessoa, comemora seu 30º aniversário este ano, e para mim, ele representa mais do que apenas um marco na história dos videogames. Nascida em 1991, tive a sorte de experimentar este jogo pioneiro, que marcou uma geração inteira de gamers.

Para mim, Doom não foi apenas um jogo; foi uma jornada que compartilhei com meu pai. Com o mundo dos jogos eletrônicos evoluindo rapidamente, meu pai me apresentou a esse título revolucionário. Ele me mostrou como navegar pelos corredores escuros da base de Marte infestada de demônios, onde a única luz vinha dos canhões e dos corpos incinerados dos inimigos.

Me lembro de como meu pai, que administrava uma escola de informática, me ensinava a encontrar as portas secretas e atalhos que tornavam a experiência ainda mais emocionante. A cada vez que eu pensava que estava perdida ou cercada por inimigos, ele estava lá para me guiar, me trazendo um copo gelado de Nescau, como se estivéssemos compartilhando uma aventura em equipe.

Doom não era apenas um jogo para nós; era um meio de fortalecer nosso vínculo pai-filha. À medida que jogávamos juntos, ele me ensinava mais do que apenas habilidades no jogo. Ele me ensinava paciência, pensamento estratégico e resiliência. Não importava o quão difíceis fossem os desafios, estávamos lá, enfrentando-os como uma equipe.

À medida que cresci, minha paixão por Doom não diminuiu. Continuo jogando até hoje, revivendo as memórias daquelas tardes emocionantes com meu pai. E ser uma mulher que aprecia um jogo considerado mais «masculino» é algo que abraço com orgulho. Doom me ensinou que os videogames não têm gênero, e meu amor por eles é tão legítimo quanto o de qualquer outra pessoa.

À medida que comemoramos o 30º aniversário de Doom, não posso deixar de sorrir ao lembrar como um jogo se transformou em uma lembrança tão significativa da minha infância e da ligação especial que compartilho com meu pai. Doom não é apenas um jogo velho e incrível, é uma parte importante da minha história pessoal, e continuará a fazer parte da minha jornada no mundo dos videogames.

POR **RAUL SPOHR**

Gênero: **FPS** / Desenvolvedora: **id Software**
Plataforma: **PC** / Ano de lançamento: **1993**

Nos tempos atuais, a tecnologia vem evoluindo rapidamente sem percebemos. Uma coisa que há 10 anos era o ápice da tecnologia, hoje pode ser algo extremamente datado, porém, algumas dessas coisas acabam por não serem. Lançado em 1993, Doom é o jogo que pode ser considerado até hoje o "ápice" dos jogos First-Person Shooter (FPS), sendo amado por muitos e odiado por poucos. Um jogo que sobreviveu ao tempo e envelheceu como o vinho, sendo um dos maiores jogos já lançados, é com muito carinho que venho falar sobre este jogo.

Minha historia de amor com esse jogo é de certa forma engraçada, eu tinha acabado de platinar o Doom Eternal, então, por ser um viciado nessa "arte" de platinar jogos, eu logo pensei "Por que não platinar o primeiro Doom também?", então, pesquisei na loja do meu Playstation 4 e lá estava ele, Doom por apenas 10 reais, não fui bobo e logo comprei. E então foi um "amor a primeira nota", entrar na primeira fase e escutar aquela icônica guitarra é algo sem preço, depois de rapidamente terminar aquela fase, o jogo já me convenceu de fazer duas coisas: tocar guitarra (sendo sincero, foi bem rápido para eu esquecer esse "sonho") e platinar esse jogo. Doom é um jogo que me chamava muita atenção, principalmente pela soundtrack, até hoje me lembro da sensação de ouvir "They're Going to Get You" , a música tocada na fase E2M4, uma música com um estilo bem diferente compara com as outras, para no final da fase, aparecer uma parede cheia de faces humanas passando, aquilo para mim foi incrível.

Depois que comecei a jogar, não conseguia parar de pensar sobre esse jogo, seja sobre a trilha sonora, level design ou pelos troféus que teria que pegar depois de zerar. Doom é um jogo simples, que vai escalando sua dificuldade com o passar das fases, nas primeiras fases você não se perde muito, mas, quando você chega na metade do jogo, a historia é outra. Lembro-me de me perder naquelas fases e pensar "como eu queria um detonado agora", as fases antes pequenas e com poucos inimigos tinham virado fases grandes com uma variedade, de certa forma, enorme de inimigos. Confesso que sou um player casual desde que me conheço por gente, então acabei vendo alguns vídeos mostrando como passar certas fases, oque de forma nenhuma foi ruim pra minha experiência, já que seria, pra mim,

muito chato ficar correndo por toda a fase tentando achar uma chave ou porta para abrir.

Doom foi pra mim aqueles "jogos de fim de semana", o tipo de jogo que você fica uma tarde inteira jogando sem sequer ver o tempo passar, por mais que o arsenal do Doom Guy não seja muito grande, comparado ao que temos hoje, ele pelo menos serve muito bem o seu papel, todas as armas são úteis e divertidas de usar, seja a espingarda, arma de plasma, lança foguetes e, aquela que não pode faltar, a BFG, uma arma que, sendo bem sincero, não usei muito, pois eu tenho a "Síndrome de Megaelixir" e , por conta disso, acabo por nunca usar as melhores armas do jogo, só para não gastar munição. Acho valido comentar minha primeira sensação com a movimentação desse jogo, já que na época eu tinha acabado de sair do Doom Eternal e meio que a movimentação dos dois é extremante diferente. Em Doom eternal eu podia dar impulsos para frente ou até usar o gancho da espingarda de 2 canos que ajuda demais na movimentação, para daí, em Doom você só corre rápido mesmo. Confesso que foi difícil me acostumar, mas, depois se tornou um charme sair correndo por toda a fase.

Após falar sobre tudo isso, eu gostaria de terminar com chave de ouro, falando sobre a platina desse jogo e como foi não pegar ela. Eu nunca platinei esse jogo, por mais que eu quisesse isso, infelizmente algo ficou no meu caminho, esse "algo" sendo o troféu "Not So Bad" que consiste em fazer todas as fases do jogo na dificuldade mais alta do jogo. Essa dificuldade adiciona 2 grandes problemas pra você se preocupar, no jogo normal, em qualquer outra dificuldade, quando um inimigo te vê ele demora 4 segundos pra poder te atacar, isso é muito bom, porque isso faz você ter tempo pra atacar antes do inimigo. Nessa dificuldade, você não tem isso, o inimigo vai te ver e começar a atacar na hora e tem o simples fato de que os inimigos mortos simplesmente voltam depois de um tempo que é aleatório, então, você pode matar um inimigo e ele nunca voltar, ao mesmo tempo em que ele pode voltar na sua frente depois de você acabar de matar ele. Com todos esses problemas, eu acabei por não passar nem da quarta fase do jogo, oque me deixou muito triste na época.

Diante de tudo comentado nesse texto, fica claro meu carinho por esse jogo, ele é uma perola na

indústria e me faz ter uma saudade de uma época que eu não vivi. Doom revolucionou a indústria e a minha maneira de considerar se um jogo é bom ou não, nem todo jogo precisa de uma movimentação grandiosa, um arsenal gigantesco com diferentes armas onde cada uma tem seu diferencial enorme, ou uma historia grande cheia de reviravoltas e segredos. Esse jogo é um jogo feito para você se divertir e se desconectar de seus problemas, você não precisa pensar muito sobre a critica que o jogo quer fazer, ele apenas quer que você se divirta. Eu não estou dizendo que jogos com historias profundas não deveriam existir, muito pelo contrario, eu apenas acho que às vezes, mais pessoas deveriam dar chances para esses jogos onde não se tem muita preocupação em outra coisa além da diversão. Enfim, Doom é pra mim um dos melhores jogos já feitos, ele me divertiu e provavelmente vai divertir todos que derem uma chance pra ele. Doom é, e sempre será, o ápice da industria de jogos.

POR **GUSTAVO ANTONIO**

Gênero: **Corrida** / Desenvolvedora: **Blizzard**
Plataforma: **Multi** / Ano de lançamento: **1993**

Meu primeiro vídeo game foi um Super Nintendo em 2003, apesar de antigo pra época, nos meus 8 anos de idade aquilo era magnífico, minha família sempre foi humilde, então não conseguíamos aparelhos de última geração, era sempre coisas mais "ultrapassadas", mas até hoje eu me orgulho disso, o retrô atualmente é cult, no entanto, comigo tem um apreço maior: A nostalgia que me leva aos momentos de infância e isso tem muita força.

"Rock N' Roll Racing" foi lançado em 1993, e dez anos depois lá estava eu moleque jogando e admirando aquela obra prima, é incrível como essas experiências aos 8 anos influencia nossos gostos futuros, a trilha sonora desse jogo com Black Sabbath, Deep Purple, Steppenwolf: "Born To be Wild" minha música preferida, tudo era fascinante, sempre gostei desse gênero musical e com certeza esse jogo tem culpa nisso.

E como já havia dito, lá em casa viemos de família humilde, porém, muito unida, sou caçula de um casal de irmãos: Lais a do meio, e Augusto o mais velho, entretanto, há 8 anos o mais velho, meu finado irmão Augusto, nos deixou cedo num acidente automobilístico, graças a ele tive meu primeiro contato com games,

ROCK N' ROLL RACING

pois naquele tempo foi ele que implorou pros nossos pais o que seria até hoje o presente mais significativo que ganhei, um Super Nintendo, que também foi lançado em 1993 no Brasil. E até a família mais unida tem seus percalços, o problema é que o mais velho tem prioridade e como eu era o menor, odiava ter que esperar meu irmão cansar de jogar para passar a vez pra mim, tinha vezes que até minha irmã (que mesmo não gostando de vídeo game) queria jogar, acho que era só pra encrencar mesmo, até termos condições de comprar um outro joystick, foram várias situações de brigas e desentendimentos tolos entre nós, mas isso nunca manchou nossa relação, pelo contrário, os momentos bons superam tudo.

O primeiro jogo de corrida que joguei foi Rock N' Roll Racing, e isso só aumentou minha afeição por jogos nesse estilo, Top Gear, Mario Kart, Crash Team Racing, Forza... Tantos jogos de qualidade, mas se não fosse o primeiro, talvez não tivesse o mesmo impacto jogar diversos títulos de corrida, muita gente acha monótono, repetitivo, contudo, tem coisas que não se explica, é intrínseco do ser humano, só quem compartilha do mesmo gosto consegue entender.

Mas nem tudo são flores, mesmo apaixonado por jogos de corrida, não consigo me ver guiando um carro de verdade, a lembrança do acidente, a perda de um ente querido foi demais pra mim, uma pessoa tão próxima e que compartilhei meu crescimento, foi embora num trágico acidente em consequência de um gosto em comum que tínhamos, a vida tem dessas, quando a gente pensa que tem o controle de nossas vidas, coisas acontecem e não sabemos como reagir, só acontecem, e o que nos resta é seguir em frente.

Hoje em dia me recordo desses momentos e como eu queria que pudessem voltar, se ele estivesse aqui poderíamos jogar juntos novamente, sem se aborrecer com as coisas passadas, igual criança, é incrível o poder que as experiências durante a infância surte efeito na nossa vida adulta, fica a experiência, a lembrança, a saudade... a nostalgia tem muita força.

POR **DIEGO RITZEL**

Gênero: **Corrida** / Desenvolvedora: **Blizzard**
Plataforma: **Multi** / Ano de lançamento: **1993**

Uma coisa que os jovens gostavam muito em 1993 era rock and roll! E outra eram videogames. E aí alguém teve a brilhante ideia de juntar tudo em um jogo só! Rock And Roll Racing é um jogo de corrida com visão aérea (pessoal achava a mecânica difícil pois estavam habituados a jogos como Top gear, Chase HQ dentre outros), pistas, carros e pilotos com estilo sci-fi. Mas o que era legal mesmo era armar o carrinho e destruir os inimigos ao som de Black Sabbath ou Steppenwolf.

Nessa época (ou talvez em 1994, 1995... Por aí!), eu tinha um Master System e intercalava em casa jogos como Ultima Underworld e Dune 2 do PC com Psycho Fox e Alex Kidd com o console da Sega. Mas uns anos antes conheci um tal de Super Nintendo na casa do amigo Jesiel. Zelda A Link to the Past, F-Zero, Actraiser e Super Mario World eram uma revolução sem precedentes para quem tinha um console 8 bits. Mesmo fã da Sega (uma vez por mês experimentava um Mega Drive na locadora), de tanto que via fotos com jogos incríveis nas fotos das revistas especializadas na época, comecei a me interessar mais pelo super console da Nintendo.

Foi então que num natal desses, de tanto ir lá na locadora gastar minha mesada jogando com a galera, meus pais resolveram me dar um Super Nes! E este veio com um cartucho de formato estranho com um jogo chamado Rock And Roll Racing.

Cheguei em casa, liguei na minha TV de 14" e comecei a jogar aquele que pra mim se tornaria um jogaço daquela plataforma. Do nada, logo da Interplay com uma guitarra sintetizada tocando uma música familiar. Era Bad to the Bone tocando mesmo antes de iniciar o jogo! E depois de rapidamente escolher meu piloto e o Dirt Devil como carro entro na primeira corrida com um locutor alucinado ao som de Paranoid. Isso era incrível!

O jogo era tanto para um jogador quanto multiplayer para dois jogadores com tela dividida, mas meu videogame era a versão Control Set que vinha apenas um controle, suficiente para me divertir com a galera pois revezávamos nas corridas na casa dos amigos. O meu Master System e do Carlinhos ficaram de lado, o Phantom System do Gabriel foi abandonado e o Top Game do Daniel nem era mais ligado. E mesmo depois de jogar com eles, jogava mais em casa. Era o único cartucho que eu tinha mas eu realmente gos-

Rock N' Roll Racing™

tava do jogo. Eu não sabia que tinha password para continuar de onde estava, mas gostava de começar de novo pois daí escolhia outro piloto alienígena e outro veículo. Ia jogando e liberando mais planetas e novos veículos, montava sets perfeitos de armas para cada carro dentro de cada planeta, administrava o dinheiro que ganhava ao final de cada corrida, detonando inimigos e tirando (tentando?) primeiro lugar. Às vezes ia até o máximo no jogo só com o Dirt Devil, outra hora com o Marauder e algumas guardava toda a grana para o Havac: um hovercraft que dispara bolinhas teleguiadas mas que só aparecia lá pelo final do jogo.

Nunca terminava o jogo, pois o tempo que precisava para chegar até o planeta final, Inferno, era longo. Aí em um final de semana veio aquela estratégia clássica de deixar o console ligado a noite toda para terminar no dia seguinte. Só que quando terminei, o jogo reiniciou novamente. Anos mais tarde descobri que se tratava de uma versão pirata do RnRR (que além de não ter o final, não tinha o Olaf e nem passwords para continuar mais tarde), mas naquele momento acreditei que era como se fosse o modo mais difícil, no caso o normal já que eu jogava sempre no fácil. E dessa forma, num outro final de semana desses com muito tempo livre, consegui terminar o jogo duas vezes na sequência! Foi o mais longe que consegui ir me frustrando um pouco por perceber ser um jogo sem final, como eram os jogos de Atari e arcade clássicos. Somente anos mais tarde descobri que o jogo original tinha um final e o personagem secreto mas o meu cartucho era pirata americano em um formato japonês.

Este é um jogo que me trouxe muita diversão ao mesmo tempo que ouvia as música do estilo que mais gosto e que sempre que possível jogo até hoje em emuladores. It´s not only rock and roll, but I like it!

POR **ANDREI BONATTO**

Gênero: **Ação** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Nos anos 90, uma revolução estava ocorrendo no mundo dos videogames: os consoles de 16-bit estavam dominando o mercado, e as empresas de jogos competiam ferozmente pela atenção dos jogadores.

Foi nesse cenário que a Capcom lançou um título que se tornaria um marco na historia dos videogames e na minha vida, Mega Man X. Este jogo não apenas expandiu o legado do icônico Mega Man original, mas também trouxe uma nova abordagem para a jogabilidade, história e gráficos.

Bom, como nasci em 2005, obviamente não tive a oportunidade de experimentar o jogo na época, mas eu conheci a aventura ainda muito novo, com seis anos, por uma gameplay no YouTube, que era a única maneira que eu tinha para assistir e conhecer jogos naquela época, já que eu não tinha um console próprio.

Meu irmão possuía um PS1, mas eu mal podia tocar no console. E como qualquer criança, era óbvio que eu queria experimentar aquele jogo, então qual a maneira mais óbvia de se fazer isso? Pesquisar o nome do jogo no baixaki, o único lugar que eu conhecia na época que possuía jogos para download.

Obviamente, como qualquer criança inocente e sem experiência, eu acabei clicando em algum link errado para baixar o jogo! E foi assim que peguei meu primeiro vírus de computador na vida. Lembro que fiquei algumas semanas sem mexer no PC naquela época, pois meu irmão ficou muito bravo comigo. Mas alguns anos depois, eu acabei ganhando um PS2 de presente e, como todo cidadão brasileiro que teve um PS2, eu tinha uma pilha gigantesca de jogos piratas, e dentre esses jogos, estava um incrível emulador de super nintendo.

Lembro como na época eu quase surtei, pois eu ia não só poder jogar o Mega Man, mas muitos outros jogos de Super Nintendo que eu sempre havia sonhado. Mas calma! Não é essa a história que eu quero contar... eu vou contar uma história muito mais surpreendente! A de como eu e meu primo quebramos um ventilador de teto jogando Mega Man X!

Isso aconteceu em meados de 2014, em um dia em que a gente estava jogando e estava no final, não me lembro direito qual era o boss, mas era uma das últimas batalhas do jogo antes do boss final.

A gente era muito ruim naquela época, então ter chegado lá foi algo surpreendente, tanto que, na hora que eu morri naquele boss, lembro

MEGA *MAN X*

que surtei e levantei as mãos para o alto na hora, como se tivesse levado um susto gigante (até porque foi desesperador ter morrido naquela parte). Mas... adivinha o que eu tinha nas mãos na hora que levantei os braços? Exatamente! O controle do PS2, e como aquele controle já não tava nas melhores condições e eu levantei ele muito rapidamente, não só o videogame veio pro chão, como o controle desconectou e voou pro alto, atingindo o ventilador que estava girando na velocidade máxima. O resultado? O controle fez o ventilador entortar, e provavelmente por algum problema no eixo ele não girou mais.

Por sorte, além do ventilador, nada quebrou, o controle caiu em cima da cama e o ps2 não estava tão alto quando caiu, depois a gente só desligou tudo e saiu do quarto, como toda boa criança, simplesmente fingindo que nada aconteceu, e se você acha muito surreal que o ventilador tenha quebrado, saiba que não era um ventilador novo, ele tinha no mínimo uns 20 anos e tava todo torto já, então a gente só colocou o último prego no caixão dele basicamente.

Bom, a historia foi essa! Muita gente até hoje não acredita quando eu conto, mas é real! Eu realmente quebrei um ventilador jogando Mega Man X.

POR **VICTOR VON GLEHN**

Gênero: **Ação** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Apesar de ter nascido em 1994, com toda certeza aproveitei bastante os jogos lançados durante toda a década. Posso afirmar, sem sombra de dúvidas, que tal período foi um dos mais (se não foi o mais) importante da história dos games. Auge da guerra entre SEGA x Nintendo, Sonic x Mario, Sony entrando com tudo na briga, mundos dos games se encontrando com a cultura pop, locadoras fritando de gente das capitais brasileiras até o famoso sertão de São José do Seridó/RN, bons tempos que dá até uma alegria relembrá-los.

O ano de 1993, em específico, foi o auge dessa década. Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo, Sonic 3, Super Mario All-Stars, jogos clássicos que são relembrados e "re-jogados" até hoje, alegrando de crianças a velhos jovens como nós. Mas para essa história de hoje, decidi escolher o marco inicial de uma das séries que sou mais apaixonado até hoje: Megaman X, que foi lançado em 1993 no Japão e chegou no ano seguinte no ocidente.

Desde quando me lembro por gente, meu irmão do meio possuía um Super Nintendo e eu amava acompanhá-lo jogar. Jogávamos em uma TV de tubo preto e branca antiguíssima que era da nossa vovó Neném, apoiada em cima de uma cadeira, 'como mostra a foto abaixo meu irmão está com a cabeça cortada na foto (seta vermelha) e quanto a mim, só aparece o cantinho do meu cabelo (seta amarela):

Não vou lembrar o contexto da foto agora, mas com certeza era o aniversário de alguém. O importante é que era um momento muito feliz, com toda certeza, principalmente pelo fato de que minha mãe apenas permitia que montássemos o vídeo game na época das férias escolares e, com muito custo, em datas comemorativas como a da foto.

E onde entra o robozão azul em tudo isso? Bom, como meu irmão é bem mais velho, eu não era muito páreo nas jogatinas cooperativas e muito menos nas versus. Portanto, eu o acompanhava muito jogar games que chamávamos de "jogos de um", refe-

rindo a jogos de apenas um player. E um desses jogos, era um jogo que ele alugava e que eu conhecia como "jogo do carinha de capacete e que tem uma tela de selecionar o chefão". Lembrando que eu não sabia que o carinha era azul, porque eu jogava numa TV preto e branca. Mas mesmo assim, como eu adorava este jogo.

Um belo aniversário do meu irmão/Natal o padrinho do meu irmão, que morava perto de São Paulo capital, veio com um presente muito especial. Quando ele abriu a embalagem, era a caixa de um jogo de Super Nintendo e adivinhem qual era? X-Men!

"Pô legal, um jogo do X-Men. Deve ser bem bacana." Mas a maior surpresa aconteceu quando a caixa do jogo foi aberta e saiu dela um cartucho de Mega Man X!

Rapaz, aquilo tudo era muito melhor que X-Men, que alegria foi tudo aquilo. Só Deus sabe quantas vezes aquele cartucho foi zerado pelo meu irmão e eu só tentando jogar de vez em quando. Como esquecer as paródias que meu irmão cantava enquanto jogava, como a "O meu dedo tá doendo" no ritmo da música enquanto enfrentava o Sigma de espada ou então eu não entendendo nada de inglês e perguntando pra ele porque aparecia o rosto do Sigma após os créditos finais do game se a gente tinha acabado de matar ele e meu irmão respondendo que na verdade aquele era o irmão do Sigma (kkk).

Um dia lemos numa revista de uma capsula especial que aparecia após se jogar algumas vezes do precipício da fase do "Tatu de armadura" e duvidamos muito. Mas, fazer o que? Vamos testar essa loucura quando de repente: "Uaaai – somos mineiros – Essa cápsula não tava aqui antes. Esse véio tá com uma roupa diferente agora! E então vimos que realmente dava pra pegar o Hadouken. Que loucura que era matar todo mundo em 1 hit KO e depois disso, nunca mais ouvi a paródia "O meu dedo tá doendo", infelizmente.

Já na época da faculdade, meados de 2013, eu e uns amigos estávamos cansados da semana de prova da engenharia e decidimos ir pra casa de um deles pra dar aquela relaxada. Chegando lá, descobri que ele tinha um SNES e, melhor ainda, tinha Megaman X com o mesmo label do cartucho da minha infância. Decidimos ir jogando enquanto conversávamos e quando um morria, passava o controle pro outro. Eu era o segundo da fila, peguei o controle na fase do Chilli Penguin e parei só nos créditos finais, como mostra a foto abaixo.

Com o passar dos anos que fui conhecendo mais sobre a série jogando os outros jogos subsequentes no Snes 9x e cia e só ali fui ver que o Megaman era um robô e era azul. Já chegando na casa dos 30, ainda sou apaixonado por vídeo games e pelo Megaman X da mesma forma que aquela criança que via seu irmão jogar o "carinha de capacete" nas imagens preto e branca. Após três décadas, esse é um dos jogos que mais envelheceu bem e ainda pode ser muito aproveitado por todos. Estou no caminho pra passar esse bastão pra frente, como mostra a foto a seguir.

Nesta foto estou jogando Megaman X com meu filho de um ano e meio assistindo, usando um controle com o visual totalmente inspirado no controle de SNES. Talvez o vídeo game não representará tanto na vida dele, mas o importante são as memórias criadas e os laços fortalecidos, para que um dia ele sinta uma nostalgia mágica da mesma forma que sinto quando lembro da minha infância. ›

POR **SÍLVIO GATIS**

Gênero: **Plataforma** / Desenvolvedora: **Nintendo**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

No fim de 1994, quando eu tinha 9 anos, eu e meus irmãos ganhamos de natal, combinado com dia das crianças, um Super Nintendo com Super Mario Kart. Mario Kart foi, nesses primeiros meses com o console, o nosso único jogo próprio (fora os alugados), até a chegada da estrela desse texto, Super Mario All-Stars. A gente não tinha grana para comprar outro cartucho, mas naquela embalagem do Super Nintendo da Playtronic, tinha uma espécie de pesquisa impressa, com a promessa aos que respondessem era um cartucho do Super Mario All-Stars.

Eu lembro como eu criança foi quem achou esse detalhe, adorava tanto o meu Super Nintendo que eu li todos os manuais, textos da caixa (que minha mãe jogou fora depois), instruções de instalação e até os impressos no fundo do console. Eu tinha estudado aquilo. Eu estava vivendo meu Super e amando Mario Kart, mas ei! Outro jogo do Mario? QUERO! E queria muito.

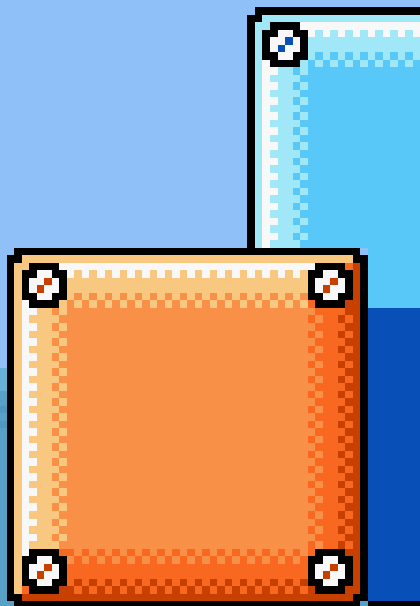
Eu enchi o saco do meu pai e da minha mãe pra mandar essa pesquisa pelos correios (assim como antes, quando tinha enchido o saco deles pra mandar uma carta para Porta da Esperança, pedindo um Super Nintendo com Mortal Kombat, mas essa é

SUPER MARIO *ALL-STARS*

outra história). E eles só enviaram em fevereiro! Foi janeiro inteiro enchendo o saco! E quando eles mandaram falaram que não ia dar em nada, que ninguém ia mandar um jogo "de graça" (né mole?).

Um pouco de contexto, eu sou de Recife e nos anos noventa as coisas chegavam e saiam dos correios num ritmo que mataria a geração atual de ansiedade. Então eu estava pilhado, sonhando com um jogo do Mario que eu nem sabia o que era por semanas! Sim, eu queria muito o jogo, mas eu não sabia o que diabo era o All-Stars (na minha mente era um Super Mario World like)!

Lembro que depois que a carta foi enviada fui na Mega Game, locadora perto da casa da minha avó e vi a caixa do Super Mario All-Stars. Eu tive o cérebro parcialmente derretido com aquilo. Que diabos é um Mario mágico com uma confusão danada no fundo? Olhei o verso e saquei que aqueles jogos citados na frente estavam ali. Então decidi que iria jogar aquilo na locadora, tinha uma hora paga ali e eu pedi o jogo. Mas só meia hora depois porque meu irmão mais velho pediu Street Fighter antes.

Quando o jogo começou eu não entendi muita coisa, vi que tinha os jogos pra escolher e já tinha jogado

alguns no Nintendinho. Eu tinha primos que tiveram um NES Action Set original, com direito a pistola, Mario Bros e Duck Hunt, a gente passava horas jogando. Inclusive pasmem: eles tinham um Zelda II com o cartucho dourado! E adivinhem? Todo mundo odiava o Zelda haha, foi mal Edu!

Aquele também não era meu primeiro contato com o Mario 3, a minha tia avó aqui tinha moral na Mesbla, e quando eu ia lá eu sempre dava um jeito de jogar por alguns minutinhos. E eu testei Super Mario Bros 3 num Nintendinho.

Então eu escolhi o Mario 2, que era "novo". Naquela época sem internet, sem referência, então eu não sabia nada do jogo. Na capa tinha o Mario pulando no céu com um rabanete (normal né?) Não entendi nada! Como assim eu podia escolher o personagem? Luigi não mata monstro pulando em cima? Que pulo doido é esse? Juro que passei uns 15 minutos e não matei um bicho. Estranhei pra caramba e resetei o console pra pegar os 15 minutos que faltavam no Mario 3 (da licença né?). Mesmo com a experiência estranha com o Mario 2, sai da locadora louco, porque eu iria ter Mario 3 quando a fita chegasse! Foi muito feliz.

Então em março para a semana santa a família ia viajar a uma casa de praia. Eu e meus irmãos fomos na frente com meus avós. Depois, à noite por motivos de trabalho, meus pais chegaram. Meu pai disse que chegou uma encomenda pra mim, adivinhem: Era o jogo! Eu fiquei muito feliz, o jogo embaladinho, coisa linda! Abri a fita, a caixa, senti o jogo, vi o manual, fiquei eufórico, mas o Super Nintendo ficou em casa!

Pessoal, a gente era muito paciente naquela época haha. Eu lembro de ter passado do sábado até o domingo da outra semana lendo e relendo aquele manual. Eu entendi! Mario All-Stars era uma coletânea! Fiinalmente também saquei o Mario 2! Entendi a poção mágica, as portas, o cogumelo, até as cerejas! Felizmente o manual do Mario All-Stars era um brinco! Ele explicava tudo! Tinham desenhos dos power ups do Mario 3, tinha as sinopses das histórias do jogo, uma mini-bio dos koopalings, muita coisa. Foi uma leitura bem rica haha.

Quando eu voltei pra casa, fui DIRETO no Mario 2 e escolhi o Toad, mais rápido e pegava os rabanetes mais rápido, eu sabia quase tudo do jogo sem ter jogado haha. Sabia do bônus e tudo o mais, foi um domingo curto, mas excelente. Eu fui muito feliz com a coletânea e mesmo tecnicamente sendo uma coletânea de jogos feitos em outros anos, aquele lançamento de 1993 é muito especial pra mim. Ele me conecta a infância, onde os jogos e várias coisas da vida eram mais simples, um tempo onde o manual do jogo me divertiu tanto quanto jogar ele, uma semana depois.

POR **VINICIUS CARDOSO**

Gênero: **Plataforma** / Desenvolvedora: **Nintendo**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Ele chegou em casa, e após fechar a porta tirou o sapato. Na mão direita um pequeno pacote, cujo o conteúdo ja sabia mesmo antes de abrir. Super Mario Wonder, o novo jogo do bigodudo da Nintendo. Ainda que todos que faziam aquilo profissionalmente já tivessem divulgado os seus videos de análises e impressões, ele ainda se sentia compelido a fazer o seu próprio.

Afinal, esse era um hábito que fazia a anos. 30, para ser mais exato. Naquela época não havia internet, mas se divertia gravando aqueles videos onde fingia ser jornalista. Alguns amigos até gostavam daquelas fitas. Ou fita, já que seu pai so lhe deu uma onde regravava por cima vezes e mais vezes.

O seu público hoje era até maior, mas não chegava nem perto de ser o bastante para pagar as contas. Trabalhava, de segunda a sexta, como bancário. O sonho de viver falando de videogame ficou em algum ponto da maioridade, mas perseverou por hobby. Ou teimosia, ele mesmo não tinha muita certeza.

Após um rápido banho, ele se preparou para gravar o video. Computador, placa de captura e uma televisão. Diferente de muitos, não apontava uma camera para o seu rosto porque não gostava muito. Ou talvez era o costume, já que seu pai la no passado tinha uma so câmera, o bastante para filmar a televisão.

Os olhos estavam um pouco pesados. A semana foi longa no trabalho, e já era tarde da noite. Ele iria jogar, gravar e depois disso tudo ainda tinha de editar. Uma time de um homem só. Cruzava, cabeceava e ainda passava instruções na beira do campo.

Coçando os olhos, ligou tudo e percebeu, com alegria, que não havia nada a atualizar. Sorriu, se lembrando de como era simples jogar no seu Super Nintendo. Cartucho, soprada e PLIM. Hora da diversão. Olhando para tela, percebeu que era hora de começar o jogo. Escolhendo o Mario, como desde sempre, começou a assistir a pequena cena inicial. Infantil, mas que aquece o seu coração.

Após uma rápida conferida se estava tudo certo com a gravação - estava - ele começou a jogar. Enquanto passava a primeira fase, observou maravilhado como a Nintendo, mais uma vez, havia se superado. O jogo era mágico, incrível, cativante. Conseguia ser, ao mesmo tempo, uma experiencia clássica e nova. Uma viagem ao passado e um passo para o futuro. Bonito, colorido e vibrante. Pensou como iria colocar tudo aqui-

lo em um video, afinal, como gravar uma sensação? Ainda mais sem mostrar o rosto. Como colocar aquilo em palavras?

Meio que de repente - ou lentamente, já que o cansaço era enorme - um pensamento perpassou a mente: Aquilo já tinha sido feito. Não por todos aqueles que publicaram suas análises nos quatro cantos da internet sobre esse jogo. Mas por todos, incluindo ele mesmo, que falaram, desde sempre, sobre os jogos desse encanador italiano. De repente se lembrou de do seu primeiro video, gravado a muito tempo, onde falou daquela novidade. Novidade para ele, que morava no Brasil.

Tomou nota. Talvez essa era uma boa abordagem para o video. Algo diferente do que os outros haviam falado. Coçou os olhos novamente, o cansaço era grande. Decidiu que não ia esticar muito: Iria terminar o primeiro mundo e descansar. Não tinha o porque da pressa, os pássaros vespertinos ja tinham abundância de minhocas para caçar.

Entrou em uma fase. Parecia ser uma das últimas. Avançando, viu a flor. Ele se perguntava se em algum momento aquela novidade pararia de o surpreender. Pausou o jogo. Coçou os olhos. Voltou para o jogo e pulando, pegou a flor. Cores, luz e... escuro.

Ele abriu os olhos. Parecia ser fim de tarde, pela luz alaranjada que entrava na janela. Levantou da cama, cheia de roupas para dobrar. A minha mãe vai me matar, pensou ele. No chão do quarto uma caixa meio aberta. A novidade do momento: O Super Nintendo. Finalmente dava para comprar no Brasil. Antes so quem conhecia alguém da muamba, ou rico que viajava para fora. O videogame, claro, já não estava mais la dentro. Do outro lado do quarto, junto a sua enorme tv - 14 polegadas! - estava o seu novo videogame. Na entrada de cartucho, o jogo que veio com o aparelho: Super Mario Word. Ja estava quase zerado, claro. So tinha largado o jogo para dormir. Comer ele comia enquanto jogava. Achocolatado e biscoitos.

Na escrivaninha, a câmera de seu pai. Havia implorado para usar, e ele permitiu. Prometeu muito que não ia quebrar, e pretendia cumprir a promessa. Tinha tido uma idéia muito legal enquanto jogava: Ele iria analisar o jogo, igual faziam na Ação Games que ele comprava na banca. Só que como a redação não estava em dia, ia ser com a câmera mesmo. Bom que já ia treinando, porque com certeza ele ia ser um jornalista de videogames. Quem sabe até na TV!

Juntou então em cima de um banco alguns livros para a câmera ficar apontada direitinho para televisão. Notando que faltava um para ficar perfeito, pegou logo o de matemática. Finalmente ele ia ser útil, pensou. Ligou a camera e a tv, e ajustou para filmar certinho a tela. Tinha que ser rápido,

porque a fita não tinha muito espaço. E seu pai so tinha lhe dado uma.

Ligando o videogame, ficou pensando no que falar. Claramente a Nintendo tinha se superado. O jogo era mágico, incrível, cativante. Conseguia ser, ao mesmo tempo, uma experiencia clássica e nova. Uma viagem ao passado e um passo para o futuro. Bonito, colorido e vibrante. Pensou como iria colocar tudo aquilo em um video, afinal, como gravar uma sensação? Ainda mais sem mostrar o rosto. Como colocar aquilo em palavras?

Rebobinou a fita. Acho que agora vai, pensou. Limpou a garganta e deu REC.

Chegou finalmente no Brasil o Super Nintendo. Esse ano o Senna não venceu galera, mas o natal vai ser maneiro. E ano que vem na Williams ele vence!

Pausou a camera. Tinha perdido o foco. Rebobinou de novo. Quantas vezes da para gravar por cima antes da fita estragar? Deu REC novamente.

-Fala galera, tudo joia? Chegou finalmente no Brasil o Super Nintendo, e com ele, o novo Super Mario World. Finalmente a gente pode jogar os jogos novos aqui no Brasil. Ta na hora de aposentar o nosso Turbo Game. O jogo novo é muito mais maneiro e cheio de desafios. Nessa fita eu vou mostrar alguns para vocês. Bora la?

Pausou a gravação. Gostou. Levo jeito para coisa, pensou ele.

E assim ele foi até tarde. Falou dos vários mundos, dos super poderes do Mario, dos chefes de cada castelo. Das passagens secretas e deu dicas de como acumular vidas. No fim, assistiu tudo e gostou do resultado. Mostrou para o pai, que antes de ver conferiu se a camera estava certinha. Disse que até emprestava de novo. Quem sabe quando ganhar mais jogos eu não gravo outro? Tem um tal de F-Zero, e o meu aniversario tá pertinho. O videogame foi caro, mas quem sabe a vovó não me da a fita nova?

Depois de jantar ele voltou para o quarto. A mãe avisou que não era para jogar mais, mas ele deu uma jogadinha com o volume mudo. A vantagem de ter uma tv só sua, afinal. Quando o cansaço bateu, foi para a cama - ainda cheia de roupas - fechou os olhos e dormiu.

Quando abriu os olhos, viu que havia apagado. Sabia que sentar na cadeira boa para gravar era uma má ideia. A tela era um festival de cores, como todas as vezes que pegava a flor. Olhou para a tela do computador e viu que a gravação tinha dado erro - memória insuficiente - porque já estava gravando havia muitas horas. Suspirou com o trabalho perdido, mas decidiu fazer de novo. Mas só depois, claro, de fazer as compras e arrumar a casa. No outro dia obviamente, depois de dormir o sono dos justos. E dos adultos cansados que jogam. ›

POR **LUCAS LEITE**

Gênero: **Plataforma** / Desenvolvedora: **Nintendo**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Em 1993, um dos jogos mais mágicos que faziam parte do meu querido Super Nintendo era "Super Mario All-Stars". Este jogo, mais do que qualquer outro, tornou aquele ano inesquecível.

Tudo começou quando eu desembrulhei o presente que meus pais me deram, o tão aguardado Super Nintendo que incluía o cartucho "Super Mario All-Stars". O logotipo da Nintendo na tela me saudou como um convite para uma jornada que mudaria minha vida de maneira inesperada. A aventura começou e, pela primeira vez, eu estava mergulhado na terra de Yoshi e dos Cogumelos. A música cativante me envolveu e os cenários coloridos me fizeram sentir parte de um mundo mágico.

Cada fase era um convite para explorar, saltar sobre inimigos, coletar moedas e descobrir segredos. Era uma alegria pura, uma emoção indescritível a cada vez que eu encontrava um atalho secreto ou desbloqueava uma passagem para uma nova área do mapa. Cada vitória sobre o exército de Bowser era uma conquista que eu celebrava com entusiasmo. Não importava quantas vezes eu tivesse vencido o jogo, a emoção de cada partida era como se fosse a primeira vez.

As tardes se transformaram em noites enquanto eu enfrentava as dunas de Donut Plains, mergulhava nas profundezas de Chocolate Island e explorava o céu na Star World. Cada novo mundo revelava desafios únicos e me fazia querer jogar ainda mais. Os níveis bônus eram uma pausa bem-vinda, onde eu podia acumular vidas extras e moedas. Aquelas fases secretas, como a Top Secret Area, eram como presentes especiais que tornavam o jogo ainda mais divertido.

No entanto, a verdadeira magia de "Super Mario All-Stars" era a liberdade de explorar. Eu podia escolher o caminho que queria seguir, visitar áreas especiais e descobrir os segredos que o jogo escondia. Era uma liberdade que me permitia moldar minha própria experiência de jogo. Isso não era apenas um jogo, era um mundo onde minha imaginação podia vagar livremente, criando histórias e desafios para Mario.

Não posso esquecer do meu fiel companheiro, Yoshi. Montar Yoshi e explorar o mundo com sua ajuda era uma sensação de poder incrível. A diversidade de Yoshis, cada um com habilidades especiais, me incentivava a experimentar e encontrar maneiras únicas de superar os obs-

táculos. O som das moedas, o pulo de Mario e a sensação de exploração eram como uma sinfonia de emoção que ecoava na minha mente.

Mas, como em toda boa história, havia um vilão que precisava ser derrotado. Cada batalha final era uma prova de habilidade e perseverança, com lava borbulhante, pontes instáveis e inimigos que testavam minha destreza. A sensação de derrotar Bowser e salvar a Princesa Peach era uma alegria que nunca perdia seu brilho.

E então, havia as memórias compartilhadas com amigos e familiares. Os duelos em "Super Mario All-Stars" com meus irmãos e primos eram batalhas épicas, repletas de risadas e rivalidades saudáveis. A competição por quem conseguiria chegar ao final de uma fase sem perder vida senão passava o controle, tornava tudo ainda mais emocionante. O jogo não apenas unia as pessoas, mas criava laços especiais que perduram até hoje. As expressões de triunfo e as derrotas engraçadas eram tão memoráveis quanto o próprio jogo.

"Super Mario All-Stars" se tornou um marco da minha infância, uma fonte inesgotável de alegria e aventura. Cada vez que eu ligava o Super Nintendo e via o rosto sorridente de Mario na tela de seleção, eu sabia que estava prestes a embarcar em uma nova jornada emocionante. Mesmo décadas depois, a música, os gráficos e a jogabilidade cativantes de "Super Mario All-Stars" continuam a me encantar toda vez que jogo.

O Super Nintendo, com seu catálogo de jogos impressionantes, era mais do que apenas um console, era uma porta de entrada para mundos de fantasia e diversão. E "Super Mario All-Stars" era a chave que abria essa porta. A cada vez que eu pegava o controle e iniciava uma nova partida, eu era transportado de volta àquele ano mágico de 1993, repleto de aventuras e emoções que só a Nintendo e Mario poderiam proporcionar. "Super Mario All-Stars" não é apenas um jogo, é uma jornada que moldou minha paixão por videogames e deixou um legado de nostalgia que nunca desaparecerá.

POR **DOUGLAS COSTA**

Gênero: **Luta** / Desenvolvedora: **Midway**
Plataforma: **Multi** / Ano de lançamento: **1993**

Bem eu nasci em 94, vou falar do meu inicio no mundo dos games, porém antes gostaria de relatar sobre a franquia do SONIC que teve seu auge em 93 atráves da serie animada que começou a passar anos mais tarde no SBT Adventures of Sonic the Hedgehog que por ventura comecei assistir muito jovem ainda em 2001.

Bem foi nessa epoca que minha historia de amor pelo MEGA DRIVE começou, eu não perdia um capitulo da serie animada me lembro de assistir tomando um nesquik com minha irmã. Sempre achei o ouriço descolado e muito divertido. Então que um certo dia meu pai chega em casa com um video game preto com controles de 6 botões eu só sabia que era um video game, mas não conhecia o megão ainda, detalhe ele tinha recebido em de uma divida de um negocio que tinha feito. Ele veio perfeito MegaDrive modelo 3 da tectoy 1 controle.

veio com apenas um cartucho 3 em 1 que por minha sorte e supresa era do Sonic the hedgehog 1 & 2 e um jogo estilo puyo puyo do Dr robotnik´s Mean Bean Machine. Foram horas de muita diversão eu e minha irmã até brigavamos para continuar jogando mais tempo, porém como só havia uma televisão na epoca tinha que aguardar todas as novelas ou programas terminar que por sinal a programação da tv aberta era muito boa naquela época, há quanta nostalgia e saudades daquele tempo.

Depois de um bom tempo meu pai teve que vender o meu Mega Drive por dificuldades

financeiras eu e minha irmã ficamos muitos tristes é claro, mas logo em seguida mudamos para o estado do pernanbuco chegando lá depois de um tempo a parte financeira da familia melhorou e meu pai comprou um Super Nintendo usado com uma unica fita novamente dessa vez foi do Desert Strike: Return to the Gulf cartucho, confesso que eu e minha irmã tinhamos bastante dificuldade de jogar esse jogo por sermos novos demais para entender dinâmica do jogo. Resultado acabamos deixando o jogo um pouco de lado.

Na nova cidade conhecemos um vizinho que tinha 3 cartuchos

de SNES, mas não tinha o console. Concordamos em deixar ele jogar os jogos em nosso Super Nintendo contanto que o mesmo nós ensinasse a jogar e jogariamos todos juntos. Os dois primeiros foi sucesso, só o Mortal Kombat 2 que tenho uma resalva a fazer.

Agora tenho que dar enfase ao Mortal Kombat 2 além de ser uma fita lançada no ano de 93 que foi proibida pela minha mãe por conter bastante violência as poucas vezes que consegui jogar foi escondido, porém achava animal aquela fita sequencias de fatality e combos uma vasta gama de personagens uma pena não ter aproveitando esse jogo na epoca, mas me rende boas lembranças até hoje.

Esse foi um breve relato do inicio da minha historia com os games, agradeço a toda equipe da jogo veio por continuar produzindo nostalgia mesmo com as diversidade que há para produzir uma revista impressa nos dias de hoje, gratidão Eidy e equipe. ›

MORTAL KOMBAT II

POR **VICENTE RAMOS**

Gênero: **Ação / Puzzle** / Desenvolvedora: **Capcom**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Ganhar o primeiro videogame é uma memória única e que desejo que todos possam ter. A sensação de receber aquele presente tão esperado em suas mãos, um mundo de possibilidades em uma caixa repleta de informações e cores na sua frente é algo sensacional e indescritível. E são essas memórias que levamos conosco para o resto da vida.

Um dos meus jogos favoritos vem diretamente de 1993, mesmo que não tenha jogado em seu ano de lançamento. Foram alguns anos depois, provavelmente no começo dos anos 2000, em que pude ver de perto "o jogo do Pateta e Max", também conhecido como Goof Troop. A escolha não foi por acaso, já que Pateta e Max era um dos desenhos que mais gostava da saudosa "TV Cruj". É engraçado como é possível sentir quase a mesma emoção da época ao relembrar os momentos e tentar descrevê-los.

Ganhei meu Super Nintendo Baby, aquele que vem com o Super Mario World, de presente dos meus pais ma época e não poderia estar mais feliz. Joguei Super Mario World até cansar e já buscava por novas aventuras. Foi aí que um amigo apareceu com aquele cartucho divertido da Turma do Pateta e disse que me emprestaria, com a condição de jogarmos juntos. É claro que topei!

Assim, começaram diversas aventuras, com desafios, quebra-cabeças e fases que pareciam impossíveis. Mas, era o desafio era o que nos motivava (e, ao mesmo tempo, causava conflitos, que, felizmente, eram resolvidos na pausa para o lanche). Viver as aventuras do desenho, ao lado dos amigos, era demais. Trabalhar em equipe era fundamental, seja para encontrar itens, derrotar os vilões ou finalmente conseguir passar dos puzzles que quebravam a cabeça.

Controlar o Pateta e Max, enfrentar o Bafo e encarar desafios em 16 bits com a Turma do Pateta, ao lado da minha turma, é uma memória que guardo até hoje. Não caberia em nenhum "save" ou "memory card" o quão feliz me sentia naquele tempo. Ter um videogame que ganhei dos meus pais, poder compartilhar as aventuras com meus amigos e irmão, viver diferentes aventuras todos os dias... isso que era vida.

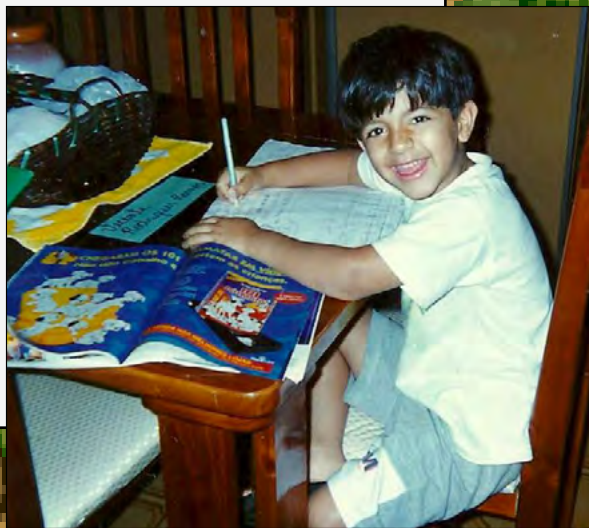
Talvez seja a nostalgia falando mais alto, mas devo confessar que essas sensações realmente são únicas. Lembrar disso tudo é me transportar para aquela época, escutar os sons e visualizar as cores deste

GOOF TROOP

jogo. É lembrar dos cartões de aniversário super legais da Nintendo/Gradiente (eu realmente acreditava que toda a turma da Nintendo estava me parabenizando! Hahah), do lanche que comia enquanto assistia o desenho e dos amigos que compartilhava as jogatinas. É reviver tudo isso na memória, que já é repleta de outras lembranças.

Chega a ser engraçado saber que, hoje com 31 anos, um jogo que tive contato aos 10/12 anos ainda me marca. Mais do que um simples aparelho ou do que um simples jogo, a combinação do Super Nintendo com Goof Troop é uma verdadeira aventura em que vivi e revivo toda vez que jogo. É uma viagem que poderei contar aos meus filhos e netos, como se fossem minhas aventuras. Contarei dos amigos que fiz, dos vilões que enfrentei e dos desafios que tivemos que superar, com inteligência e perspicácia. Aquelas aventuras também são minhas aventuras.

Afinal, assim como o desenho dizia, embarcar nesse jogo era como ir "todos juntos, com a Turma do Pateta!". E viver tudo isso me demonstra que os jogos não são apenas jogos, mas são histórias que construímos em cima de histórias. São momentos, pessoas, sentimentos e lembranças. É lembrar do meu saudoso pai e do seu presente, mesmo que ele não soubesse muito sobre videogames. É lembrar das tardes com meus amigos, com diversão e lanches nutritivos (ou talvez nem tão nutritivos assim). É nunca se esquecer de tudo isso e ser imensamente grato.

A vida, em sua essência é isso, não é mesmo? As histórias que escrevemos, os jogos que jogamos e os momentos que vivemos. Ou tudo isso junto e compartilhado. Pois, depois de tantas aventuras e momentos assim, posso dizer sem medo: Não é só Pateta e Max que são demais. Todas essas memórias, pessoas e momentos também são! ›

POR **JOCIEL VIEIRA**

DYNAVISION 3
RADICAL

O ano de 1993 foi o ano em que a quinta geração de consoles de videogames, baseada na tecnologia de 16-bits, começou a se consolidar. A empresa Dynacom passou de produtora de jogos para o ATARI, depois lançando um console-clone do ATARI, o Dynastick (lançado no Brasil primeiro que o console de base, o ATARI), se tornando produtora de seus próprios consoles e jogos, sendo muitos jogos compatíveis com a Nintendo (que também nem havia sido lançado no Brasil ainda).

Nesse ano, a Dynacom lançava o "Dynavision 3 Radical", com duas entradas, para cartuchos de 60 e de 72 pinos, e nesse mesmo ano, houve o lançamento de jogos de muito sucesso para esse console e os similares ao Nintendinho distribuídos pelo mercado brasileiro: Mortal Kombat, Street Fighter II, Super Mario Bros, Donkey Kong Country e Sonic the Hedgehog.

No mundo, os videogames estavam em guerra: de um lado, a Nintendo, com seu mascote, Mario, o encanador italiano que salvava a princesa da tartaruga vilã; do outro, a Sega, com seu mascote azul, Sonic, o ouriço que corria mais rápido que a luz. Os dois personagens eram os protagonistas de duas das franquias de videogame mais populares do mundo. Mario já era um sucesso consolidado, com uma série de jogos que já haviam vendido milhões de cópias. Sonic, por sua vez, era um novato, mas rapidamente se tornou um fenômeno, com seu estilo e jogabilidade rápida e dinâmica.

A rivalidade entre os dois personagens era acirrada. Os anúncios e campanhas de marketing tentando atrair os fãs, foram estratégias utilizadas com "sabedoria" pelos clones desses consoles, afinal, o Brasil conhecia primeiro as versões "pirata" e (bem) adulterada dos jogos, aguardando anos depois os lançamentos oficiais. Os jogos dos dois personagens eram lançados com uma frequência cada vez maior, e cada novo lançamento era visto como um novo capítulo na guerra.

Em 1993, a Sega lançou "Sonic CD", um jogo inovador que trazia gráficos e áudio de alta qualidade, além de um novo conceito de viagem no tempo. Enquanto a Nintendo, lançava "Super Mario All-Stars", uma coletânea de três jogos do encanador, com gráficos remasterizados. Ambos os jogos foram um sucesso, tanto de crítica quanto

de público. O primeiro foi elogiado por seu estilo de jogo inovador, já o segundo foi celebrado por trazer clássicos da franquia para uma nova geração de jogadores.

E espalhado pelo Brasil, haviam as fitas com 100 jogos, possuindo variações do Sonic e do Mario, além de jogos de luta, corrida de carro e moto, esportes e animes (o Pikachu e o Goku, por exemplo, foram incorporados em vários cenários do Mario e de outros jogos de sucesso). Vale dizer que eram 10 jogos, replicados 10x no mesmo cartucho, ou algo parecido. A dica era observar o desenho do jogo na fita: se possuía o desenho de 10 jogos, havia só os 10 jogos mais as réplicas; se houvesse o desenho de 5, a réplica era maior. (risos! É trágico, mas vale os risos!!) A única propaganda NÃO enganosa de quantidade de jogos, era o cartucho de 64 ou 94 Games que acompanhou alguns consoles da Dynacom.

Apesar de ser uma criança de 06 anos na época, ganhar um "Dynavision 3 Radical" como primeiro console de jogos, foi o evento mais marcante na vida deste jogador. Com os gráficos simples e pixelizados, tela 2D e jogabilidade mais desafiadora (afinal, antes não haviam detonados, tutoriais e nem dicas), o gosto por jogos dessa época e estilo perduram até meus dias atuais, sendo agora um jogador-retrô, inclusive, usei como base vários jogos dessa época e minha experiência com eles para montar meu TCC de Pós-Graduação, com o tema: "Gamificação

na Educação", falando da relação experiência-jogador e o aprendizado e habilidades que podem ser adquiridos em cada categoria de jogos.

O apego pelo console foi tão grande, que os sucessores que tive – ATARI, Mega Drive, Master System II, GameBoy e GameBoy Color – após perdê-lo devido uma queda de energia que não só queimou, mas derreteu a entrada de alimentação e fios internos não diminuíram meu carinho e apreciação pelo primeiro "xodó".

Foi quando o Super Nintendo estava em alta no Brasil e chegou o lançamento do tão esperado e inovador console de CD, o Playstation, que fui surpreendido carinhosamente pela minha mãe e irmão, sendo levado a uma loja de eletrônicos no dia do meu aniversário para escolher o popular do momento ou lançamento.

Mas, para a surpresa de todos e (acreditem!) revolta do vendedor, meus olhos não saíram de cima do único "Dynavision Radical Plus" que estava dentro da caixa na vitrine, afinal, eu poderia resgatar meus cartuchos guardados e utilizar meus códigos anotados e bem guardados para reviver os momentos nostálgicos do primeiro console.

E foi assim que, mesmo sendo chantageado pelos familiares e ser motivo de riso do vendedor, que apelava dizendo que era um console que ninguém tinha interesse, com jogos de baixa qualidade, resolução baixa, enquanto eu estava com a oportunidade de pegar ou um console com os jogos mais jogados do momento ou ser um dos primeiros a ter o lançamento de CDs e alta tecnologia, gráficos e sons... não teve conversa e apelo, o Dynavision venceu!

Triste e desconsolado, o vendedor pegou a caixa empoeirada e, enquanto limpava e embalava, murmurava, não chateado com a baixa comissão que receberia por vender um produto mais barato, mas sem entender a cabeça do jovem jogador: "Como pode um jovem ficar preso à jogos tão antigos e sem graça, nem eu com meu salário 'to' conseguindo comprar o Playstation, e ele ganhando não quer, meu Deus!!!".

E ainda hoje permaneço com ele, bem conservado, infelizmente a pistola quebrou na mudança de SP para BA, mas continua funcionando perfeitamente bem, tendo como cartucho mais especial da coleção, o "Boku Dracula" da Konami.

Dynavision Radical Plus: original, com 1 joystick original, cartucho 64 Games que acompanhava o produto original, cartucho "Boku Dracula" original, e cartuchos piratas (MK, Pokémon e +; 100 in 1 Super; e Super Donkey Kong).

SECRET OF MANA

POR **LUCAS COIMBRA**

Gênero: **RPG** / Desenvolvedora: **SquareSoft**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

É 1993 e você está em frente a uma tv de tubo, em um domingo à tarde qualquer. Ao ligar o botão roxo com a palavra power do aparelho cinza que repousa ao lado do televisor, a imagem estática que ocupava a tela e fazia barulho dá lugar a uma tela preta e o silêncio total. Com o olhar vidrado, você aguarda ansiosamente por algo que ainda não sabe o que é. De repente, surge na tela a palavra Squaresoft, acompanhada de um ruído sonoro misterioso. Parece... uma baleia? Ou alguma outra espécie de animal muito grande. Antes que você possa imaginar qualquer outra possibilidade, o ambiente é tomado pelas notas de um piano acompanhado de um sintetizador e o título Secret of Mana brilha em amarelo no escuro. A música cresce, cada vez mais bela, e surgem palavras em inglês na tela, que parecem contar uma história lendária. A "câmera" faz um movimento para cima, revelando lentamente a imagem de uma gigantesca árvore. Mas o que chama sua atenção são os três aventureiros que surgem em primeiro plano, admirando o cenário hipnotizados como você. Em seguida, um bando de pássaros rosas que parecem flamingos cruzam a tela. Nesse momento, a junção de todos os elementos visuais, sonoros e temáticos te deixam arrepiado e sem palavras, mas com uma grande certeza: uma aventura inesquecível está para começar.

Depois de ser apresentado a uma das melhores telas de abertura da história do Super Nintendo, o jogador sortudo que teve acesso a Secret of Mana na época de seu lançamento certamente ficou fascinado com seu estilo gráfico colorido e vibrante. O design dos personagens e dos monstros pode ser o grande destaque, mas a experiência de jogatina também é enriquecida pelos cenários detalhados e as animações que dão vida ao fantástico mundo de 16 bits do game. Só para dar um exemplo: quando o personagem encontra um baú, ao invés de abrí-lo, ele o levanta sob a própria cabeça,

sacode e joga no chão para revelar seu tesouro. Pode ser apenas um detalhe, mas revela todo carinho e atenção depositados pela equipe de desenvolvimento do game, que fez questão de elaborar uma animação diferente para algo que funcionaria com uma caixa de diálogo simples.

No departamento de som, Secret of Mana mantém o mesmo nível de qualidade que encontramos nos visuais, se não for ainda mais impressionante. Cada efeito de áudio contribui para criar a atmosfera de seu mundo mágico, que ganha uma outra dimensão por conta da espetacular trilha sonora, utilizando ao máximo a capacidade do Super Nintendo. As faixas, que variam entre canções animadas, relaxantes e tristes – como todo RPG que se preze – soam ótimas até mesmo trinta anos depois de seu lançamento. Duvida? Então escuta aí A Phantom and a Rose ou Whisper and Mantra. É o tipo de trilha sonora que dá nostalgia até para quem não viveu a época.

Mas o principal elemento que fez Secret of Mana se diferenciar dos RPGs de mais sucesso, como Final Fantasy, Dragon Quest e Chrono Trigger, é o sistema de batalha voltado para ação. Ao invés de combates por turnos, os jogadores podiam atacar, bloquear e usar magia em tempo real, alternando entre o trio de protagonistas. Mais do que isso, esse sistema também oferecia modo para dois jogadores (até três com um adaptador Multitap), um recurso que acabou sendo o principal motivo de compra do jogo para muita gente na época.

Essa jogabilidade diferente era toda construída em cima do sistema de menus, que não é uma unanimidade entre jogadores. A própria revista Revista Nintendo Power definiu o método de selecionar ícones como "esquisito" e o listou como um dos pontos negativos do jogo. De qualquer maneira, os menus foram projetados para serem intuitivos e acessíveis, facilitando a gestão de itens e habilidades durante as lutas em tempo real. A ideia era inovadora, mas sua execução estava longe de ser perfeita.

A história do jogo também pode ser considerada um dos pontos fracos, principalmente se comparada a outros RPGs e analisada sob a ótica dos dias de hoje. O carisma dos personagens não vai muito além do seu design, uma vez que eles não apresentam grande complexidade, e os diálogos também não chamam muito atenção, apostando no básico.

Olhando para as pequenas falhas e defeitos do jogo, talvez seja fácil taxá-lo apenas como datado. Mas para entender seu sucesso, é preciso entender que, em 1993, não havia nada como Secret of Mana. Um jogo de ação que oferecia uma experiência parecida com a de um beat'em up para jogar com os amigos em casa, mas incluindo toda narrativa

SNES LANÇAMENT
SECRET of MANA
O SUCESSO DA SQUARE
BOM MANA
A TRÊS
O HERÓI
A GAROTA
A FADA

Secret of Mana marcou o primeiro jogo da série a chegar ao Ocidente sob o título da série Mana. O primeiro título, Seiken Densetsu, foi lançado no Game Boy como Final Fantasy Legends, criando certa confusão a respeito da conexão entre os jogos. Com Secret of Mana (Seiken Densetsu 2), a série se estabeleceu como uma franquia independente de grande sucesso no cenário global dos games

e atmosfera de aventura e exploração típica dos RPGs da época. Imagine quantos amigos ou irmãos não passaram boas horas explorando os calabouços, melhorando os equipamentos, descobrindo para onde ir e desvendando a próxima parte da história do jogo.

Por tudo isso, Secret of Mana é um clássico que transcende sua época de lançamento, mesmo que não tenha envelhecido tão bem quanto outros jogos. Seus gráficos cativantes, jogabilidade inovadora e modo cooperativo para até três jogadores o tornam um marco na história dos videogames. Sem falar na trilha sonora, que é considerada por muitos uma das melhores do Super Nintendo! Mesmo que você não tenha tido a sorte de jogar quando criança, a experiência desse sucesso da Square continua a ser mágica e memorável, e merece ser apreciada por jogadores de todas as idades.

Nos Estados Unidos, o jogo foi capa da edição nº 54 da Nintendo Power

POR **DOUGLAS BARBOSA**

Gênero: **Puzzle** / Desenvolvedora: **Compile**
Plataforma: **Mega Drive** / Ano de lançamento: **1993**

Minha missão era escolher um jogo lançado em 1993 e escrever sobre ele para vocês. No início não me pareceu uma tarefa muito complicada, um ano repleto de bons lançamentos. Pensei logo em The Legend of Zelda: Link's Awakening, Breath of Fire e Secret of Mana. Era só escolher um deles e mandar ver! Mas sentia que nenhum me remetia à época, são jogos maravilhosos, não me entenda diferente, mas fizeram parte da minha vida em outros momentos. Pensei então em trazer algo que me remetesse a boas memórias dessa geração de jogos. Para isso, precisei mexer na caixa da memória e encontrar com meu antigo mega drive.

Para começo de conversa, nunca tive um console da Nintendo quando criança. Meu vídeo game era o Mega Drive. Não foi exatamente uma escolha, foi mais uma herança de quando aquele-primo-ganhou-um-playstation. Tenho certeza que teria sido mais feliz na Nintendo, mas como disse, não foi uma escolha. Apesar disso, jamais posso negar meu passado seguista e as incontáveis tardes com o Mega.

Como bom dono e proprietário de um Mega Drive herdado, fui também dono e proprietário de uma caixa de sapatos cheia de jogos, naquela época era quase como um adereço do próprio vídeo game, um não existia sem o outro. Vesti a camisa do nosso querido Sonic e joguei incansavelmente todos os títulos do ouriço que consegui lançar mão. Porém, como vocês provavelmente sabem, nenhum jogo principal do Sonic foi lançado em 1993. E realmente, não foi. Mas, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine foi, e é sobre ele que vou falar.

Vasculhando a caixa de cartucho me deparei com uma daquelas fitas de 10 jogos e um deles era o Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, desconhecido para mim até então. Como assim? O que o Robotnik está fazendo aqui? Nosso trabalho não era justamente lutar contra ele? Para responder todos os questionamentos liguei a TV de 13 polegadas e ao mesmo tempo que o barulho da estática estalava na tela, mudei a chave de TV para GAME e coloquei no canal 3. Uma bela assoprada no misterioso cartucho e inseri no Mega Drive. Selecionei o jogo que tanto me intrigava. O nome SEGA apareceu na tela seguido de barulho de tempestade com o rosto do Dr. Robotnik piscando. Dei start com tanta ansiedade, coração acelerado para que a cutscene passasse rápido e...decepção.

Um Tetris genérico começou. É isso? Um puzzle de juntar peças de cores iguais, um Candy Crush dos anos 90. Não tinha nada da velocidade do Sonic que estava acostumado. Nada da porrada-

DR. ROBOTNIK'S
MEAN BEAN MACHINE

ria do Mortal Kombat. Nada parecido com as aventuras do Shadow Dancer e do QuackShot. Toda minha decepção com o jogo me direcionou direto para o botão de desligar, e provavelmente nunca mais teria retornado para esse título na vida. Porém! Algo de diferente na tela chamou minha atenção. Eu não estava jogando sozinho, e isso, véias e véios, mudava tudo!

Como dito antes, o Dr. Robotnik's Mean Bean Machine é simplesmente uma espécie de puzzle "match 3" (match 4 neste caso) com a importante diferença de que você joga contra um minion do Dr. Robotnik. Sempre que o jogador ou o oponente junta pelo menos 4 beans da mesma cor (que são os bichinhos que compõem as peças e dão nome ao jogo), eles são quebrados e mandados direto para a outra tela no formato de beans que só podem ser quebrados através de explosões adjacentes de outros beans normais, atrapalhando a estratégia do outro jogador. O jogo termina quando as peças de um dos jogadores atinge o teto e assim era declarada a vitória do oponente. Essa dinâmica mudou tudo e deixou aquele Tetris wanna be competitivo de uma forma que nunca imaginei. Ainda por cima, descobri que dava para uma pessoa pegar um segundo controle e tomar o lugar do oponente. O potencial de diversão só aumentava.

O melhor mesmo era quando os amigos iam lá em casa. Era inevitável acontecer uma sessão de vídeo game e esse acabou sendo um dos jogos mais escolhidos (logo atrás do Mortal Kombat, vai). Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, para mim, não precisou ser um jogo complexo, ou com uma história inesquecível, no fim se tornou um jogo sobre passar a tarde com bons amigos, competindo, dando altas gargalhadas, tomando um belo lanche, depois assistir Sessão da Tarde, e começar tudo de novo.

Para encerrar meu relato digo que Dr. Robotnik's Mean Bean Machine pode não ser aquele Zeldinha, Breath of Fire, Secret of Mana, ou qualquer outro grande clássico que definiu gerações dos consoles, ou que trouxe grandes mudanças para a indústria de games no mundo. Mas para mim, mudou tudo, e até hoje evoca lembranças de amizade e nostalgia. Um tempo em que nós éramos invencíveis, em que a maior preocupação era se ia chegar da escola a tempo de pegar o último desenho da manhã. É esse tipo de lembrança que levamos pela vida, e que faz um dia ruim ficar um pouco melhor.

POR **BRUNO BARROS**

Gênero: **Puzzle** / Desenvolvedora: **Hudson Soft**
Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Nos anos 90 era comum uma sexta-feira ser considerada um dia de escolhas importantíssimas! Dia de locadora, dia de alugar um único cartucho de jogo e dia de iniciar aquela contagem regressiva de quase todo final de semana que se resumia basicamente em "um pouco mais de 48 horas para permanecer com uma fita de jogo e dentro desse intervalo (além do tempo para as tarefas de casa) encarnar algum personagem e tentar salvar alguém ou se aventurar em uma humilde tarefa de proteger o mundo ou outro universo"! Eram momentos decisivos com o controle na mão até o fatídico momento de devolução da fita na tarde de segunda para o tiozinho que chefiava o estabelecimento!

E foi em uma sexta de 1993 que a contagem regressiva veio como um pavio! Especificamente um pavio curto seguido de explosões! Nesse final de semana em questão meu Super Nintendo, doado pelo meu tio, teve o contato com a primeira versão de Bomberman para esse console: o Super Bomberman! Era um jogo que tinha basicamente o objetivo de explodir tudo! De forma um pouco parecida, ao começar o jogo logo me senti em um campo minado, não podia me mover para os lados, a vontade era de ficar ali jogando na frente da tv, qualquer movimento saindo dali e "Bum"! Seria o fim (dramático né!?)!

A tela de título já iniciava com uns balões bonitinhos e uma musiquinha animada e gostosinha! E que jogo simples e legal: personagens cabeçudos armam bombas que em poucos segundos explodem os inimigos, derrubam paredes e qualquer outros obstáculos que estiverem pela frente. Tudo isso em uma série de corredores quase claustrofóbicos onde explosões de bombas ecoavam junto de suas labaredas, que podiam aumentar em intensidade, poder e quantidade com o progresso do jogo. Os cenários sempre tinham a mesma arquitetura (mas variavam no tema - alguns até abstratos demais), diversos inimigos que apresentavam padrões diferentes, diferentes bosses, uma série de powerups, quantidade e tipos de bombas - até explosivo com timer tinha. Literalmente uma contagem regressiva!

A gameplay era simplificada, mas se parar para olhar, Bomberman exige planejamento, estratégia, um pouquinho de paciência e

SUPER BOMBERMAN

outro ponto não obrigatório, mas talvez o melhor: a "cooperação"! Jogar Bomberman de dois era muito legal, seja dividindo a cobertura da fase (dividindo os inimigos com o player 2), elaborando estratégias para derrotar o grande chefão de cada ato ou mesmo fazendo o outro player passar raiva - encurralando "sem querer" o amigo com uma bomba - gastando todas as vidas da dupla em movimentos errados! Quem nunca ficou com a bomba forte o suficiente a ponto explodir o parceiro lá do outro lado da fase!? Descuido ou não, isso sempre acontecia nas campanhas em multiplayer. Real: se você não passou raiva com os vacilos do amigo em Bomberman, certamente você era o cara que fazia teu parceiro passar raiva! Pode acreditar sim nesse "bilete"!

Literalmente o multiplayer de Bomberman detonava, e até onde eu me entendo como gamer, o modo de batalha do Bomberman foi o primeiro jogo Battle Royale, considerando uma escala pixelizada (é claro)! Uma bagunça 'horrível' onde só o único sobrevivente da partida dinamitada que poderia ser o vencedor! Engole essa bomba Fortnite (kkk)! O multiplayer realmente enriquecia o fator replay em Super Bomberman porque era muito riso, porrada e bomba!

O bombástico universo de Bomberman nos permitia um certo nível de fantasia e imaginação. Os temas dos cenários eram mesclados com futuro, medieval, objetos e até na-

tureza. Inclusive os inimigos eram os mais diversos. A gente se esbarrava com: bombas mal-intencionadas, zombies, uma versão da *deep web* do Pac-man, palhaços, tanques de guerra, cientistas, outros bombermans e até uns inimigos amarelos que a gente chamava de moeda ou quindim (era moleque né!? não dá pra esperar mais precisão no nome)! Eram corredores repletos de inimigos! A narrativa dentro do jogo era praticamente zero o que deixava brecha pra gente tentar imaginar que rolê tava acontecendo ali. Se era aleatório ou não, só sei que cada um tinha sua ideia e perspectiva, o que era bom, pois enriquecia a experiência quando me juntava com os amigos para conversar sobre o jogo!

Outro elemento legal desse game são aqueles "despontecializadores", para os mais íntimos conhecidos carinhosamente como "macumba"! Eles vinham em um ícone de caveira, e promoviam algum tipo de efeito negativo para quem pegasse, seja na velocidade, na potência da bomba, na inversão da direção, etc. Surgia principalmente no modo de batalha e a ideia era: ferrar os demais competidores! Isso porque o modo de batalha de Super Bomberman é o local "onde o filho explode e a mãe não vê"!

Super Bomberman foi a ignição dessa série que explodiu no SNES. Depois de seu lançamento em 1993, estrondaram mais quatro sucessores desses cabeçudos bombásticos no console em questão, particularmente os Superbomberman's 3 e 4 são os meus favoritos. Neles encontrávamos montarias, que a gente chamava de "yoshi" ou "cavalinho" – sou ciente que crescemos falando isso errado, mas a gente só conseguia encontrar esses dois jogos em japonês, já que se trata de uma série de jogos nipônicos para a plataforma Nintendo e desenvolvido pela Hudson Soft.

Há trinta anos atrás Super Bomberman veio forte, impetuoso, barulhento e podemos dizer que ele bombardeou, em um bom sentido, todo o seu sucesso nos anos noventa. Hoje em dia, ainda vive, em pleno 2023 temos um novo Bomberman, o R2, uma proposta com experimentos no estilo tower defense. Seriam novos rumos para esse jogo veio!? Talvez sim, ainda mais no presente ano de 2023, momento no qual os grandes lançamentos são influências ou evoluções de histórias e/ou franquias surgidas lá atrás, conexões diretas do passado com o presente. E como o pavio de uma bomba esférica de Bomberman, nosso tempo acabou, nossas palavras minguaram, a última barra do chefe já foi subtraída e se encerra nossa contagem regressiva. Esperamos assim ter chegado à uma explosão de nostalgia! ❯

JURASSIC PARK

POR **LEANDRO DE ASSIS**

Gênero: **RPG** / Desenvolvedora: **SquareSoft**

Plataforma: **SNES** / Ano de lançamento: **1993**

Eu pensei muito sobre qual jogo lançado em 1993 poderia falar, e foram tantos títulos fantásticos, mas um em questão me faz lembrar de uma época muito boa da minha infância, Jurassic Park, mas não a versão lançada para o Megadrive, que só fui conhecer anos mais tarde, mas vou falar sobre a versão do Master System.

Não me lembro se joguei o jogo no ano de seu lançamento, mas me lembro do meu irmão mais velho chegar em casa com um Master System III, resultado de uma troca feita entre o seu Nintendo 8bits e o console da Sega.

Era tudo novo para mim, mal havia conhecido o nintendinho e alguns meses depois estava conhecendo o videogame que ficou em nossa posse por muitos anos, e para nossa sorte, havia uma videolocadora na minha cidade e ela tinha vários títulos de jogos do Master System e a gente alugava para jogar nos finais de semana, como a locadora não abria nos domingos, alugavamos o suficiente para ficar sexta, sábado e domingo.

E foram vários jogos que passaram por nós, mas um em especial que curtimos muito foi o Jurassic Park, já haviamos visto o filme em VHS (a capa da fita era incrível como se fosse uma fóssil) e anos mais tarde conhecemos o jogo do master system.

Falando do jogo eu tenho um carinho muito especial por ele, por ser um jogo completo, como assim? Logo na tela inicial quando você pressiona o botão pra começar, já ouve logo o rugido do dinossauro e isso foi e ainda é muito legal .

Além disso no jogo você tem corrida, ação e aventura, tudo contido num pequeno cartucho.

Você joga com o Dr. Alan Grant, o protagonista do filme e logo no início o jogo já me conquistou pelo fato de você poder escolher a fase e são 4 fases inicialmente (recomendo que comece pelo triceratops, pra mim é a mais fácil kkkk).

Logo que você escolhe a fase, já

começa uma corrida de jipe frenética e cheia de dinossauros correndo atrás de você, (e na frente de você também) mas você pode ir atirando neles e coletando galões de gasolina (e é bom você pegar todos, pois ajuda demais viu), além de poções que recuperam o life e um bonequinho do Alan que garante uma vida extra, mas não pense que é só essa molezinha não, pois na estrada tem vários perigos como pedras e que, ao passar por elas a mira balança, e você tem que ser rápido para posicionar a mira novamente senão leva pancada dos dinos.

E quando você acha que tá tudo bem, vem o chefe da fase um dinossauro cabeçudo e mal pago, (já em outras fases o chefe pode variar entre pteranodons carregando pedras enormes e outro dinossauro furioso) que vem a toda velocidade dar uma cabeçadas no jipe e a cada acerto você perde vidas, mas o chefe tem um ponto fraco que é sua cabeça, (que é bem óbvio né) então acerte o máximo de tiros possível até derrotá-lo, (na parte superior direita da tela, fica a barra de vida do chefe) pronto agora o Dr. Grant sai do jipe, que dependendo de quantas pancadas ele recebeu, você vê o estado final do veículo e muitas vezes bem danificado sobrando quase somente metade do jipe. E em seguida começa a fase.

Pressionando start você entra no menu do personagem onde você pode escolher o tipo de arma que pretende usar, são 3 opções:

- A arma principal que atira ondas tranquilizantes;

- Uma especie de bazuca que atira na diagonal para cima;

- Granadas.

Além de poder usar o kit médico para recuperar a saúde e informações como pontuação e continues.

Cada fase tem seu charme a parte, mas uma das que mais gosto é a fase onde o Sr. Grant enfrenta o clima, ou seja, redemoinhos de vento, trovões caindo do céu e claro, dinossauros saindo do meio do mato, isso sem contar que você precisa atravessar uma floresta em chamas, adrenalina pura.

Ao final de cada fase você enfrenta um chefe como:

Triceratops: Ele ataca correndo de um lado para o outroe dando chifradas ou jogando bolas de barro

Braquiossauro: Você precisa fica atento pois o pescoção do braquiossauro pode surgir onde menos espera

Pteranodon: Além de ter cuidado com o chefão, é importante ficar ligado pra não cair das árvores

Velociraptor: Use as plataformas para fugir dos ataques do pequeno dino

Derrotando todos os chefes você deve voltar ao Visitor Center para enfrentar o chefão final, e é claro né que é um baita de um T-Rex

O jogo em si é curto mas muito divertido, a trilha sonora é um show a parte (estou escrevendo o texto e cantarolando a música de uma das fases na minha cabeça), os gráficos são muito bem feitos, variados e com muitos detalhes de encher os olhos. ›

AGRADECIMENTO AOS APOIADORES

Você pode nos apoiar acessando **apoia.se/jogoveio**. Veja as recompensas!

Apoiadores Fundadores

- ★ Alexandre Rocha Lopes
- ★ Anderson da Rosa
- ★ Carlos Megadriveanos
- ★ Danillo Borges Rodrigues
- ★ Darley da Silva Santos
- ★ Erickson Affonso Dambros
- ★ Felipe Dias
- ★ Flávio Antônio de A. Leite
- ★ José Yoshitake
- ★ Rafael Eduardo Souza
- ★ Rafael Ramalli da Silva
- ★ Rodrigo Bobrowski
- ★ Tamara D. Seabra
- ★ Vanei A. Heidemann

Abimael Guilen Silva
Adriano de Lima
Alan Lee
Alessandro S. dos Santos
Alessandro Takara
Alexandre da Silva
Alyson Prado
Ami Aram
Ana Caroline M. Morimoto
Anderson Moura
Anderson Rodrigues
Andre Catrocchio
André L. Gomes
André Vinícius Feitosa
Andre Yukio Ueta
Andrei Bonatto
Andrew Oliveira
Anesio G. Babolin Junior
Antonio Carlos da Silva
Antonio Daniel S. Ferreira
Antonio W. de Sousa Silva

Ariclenes de A. Mélo Araújo
Arthur Gustavo N. de Oliveira
Beatriz Alves de Oliveira
Bernardo Coelho Avila Freitas
Brandon Luiz Menezes Silva
Bruno Barros
Bruno Cunha Rodrigues
Bruno Faria Silva
Bruno Oliveira
Caio Braz dos S. Hansen
Caio L. Naberezny Azevedo
Caio Vinicius Nery
Carlos Henrique da C. Canuto
Carlos Henrique dos Santos
Cauê Tarcinalie
Clayton F. Barbosa Camargo
Crystopher V. Vaplak Ferreira
Daniel Capucho
Daniel Cortes
Daniel Freire da Silva
Daniel Marques Charnescky
Daniel Motta
Dário Oliveira
Daví Gomes de A. Junior
Deivid Pedro da Silva
Denis Fernando de S. Silva
Desmond Quevedo
Diego “Dipi” Ritzel
Diego B. Miranda
Diego Coelho Rivero
Diego Felipe Coelho Pereira
Diego Rafel Wojcik Gomes
Douglas Barbosa
Douglas Barroso de Oliveira
Douglas Costa de Lima
Edler Alencar de Almeida
Edson Bomfim Bairos
Eduardo Amaral Lima Trigo
Eduardo Amorim Soares
Emerson G. F. de A. dos Santos
Endrigo Araújo

Erick Herculano
Esdras Régis da Silva
Estevo Machado
Eurípedes J. B. de Carvalho
Euripedes Neto
Fabio Esper Atta
Fabricio Moura Ferreira
Felipe Anderson Beltran
Felipe Azevedo Bosi
Felipe da Silva Gomes
Felipe Paulino Ramos
Felipe Pocchini
Felipe Túlio de Castro
Fellipe Barros
Fernando Gabriel D. Talamoni
Fernando Marino Gomes
Filipe Damasceno e Silva
Filipe Gameleira
Flávio Hissao Salvioni Ueta
Francisco Sedrez Warmling
Frank Holbach
Fred Simões
Gabriel Martins Gomes
Gabriel Minuzzo Mokwa
Gabriel Pádua
Gabriel Pereira
Gabriel Rodrigues Couto
Gabriel Sano Nakagawa Sugui
Gabriela Coelho
Gabriela Ramalho
Gerson Junior
Gian Besson
Gilberto Almeida
Gilberto Menezes Ferreira
Giusep Rayrone
Glauber A. B. da Cunha
Gláucio Pinto Lins
Gledson Santana
Guilherme Alves da Silva
Guilherme Augusto Bauer
Guilherme dos Santos

Guilherme Machado Nunes
Gustavo A. do Nascimento
Gustavo Martins Antunes
Hafiz Nogueira Choudhury
Henrique Bacco
Henrique Baldo Carlos
Henrique Priolo do Amaral
Henrique Simões de Oliveira
Higor Reis dos Santos
Hiury Araujo Silva
Hugo da Costa Gomes
Hugo Vandré Silvério Rios
Humberto Baldanca Barbosa
Humberto de O. M. Netto
Iago Rocha Silva
Igor Ottoni de Almeida
Igor Roberto de Antonio
Igor Souza Barros
Igor Williams
Jailson Borges Jr.
Jarbas Rodrigues
Jeanderson S. do Nascimento
Jeferson de Oliveira
Jefferson Batista Fernandes
Jefferson de S. do Monte
Jefferson de Souza Alencar
Jhonatan Calixto
João Ângelo Cândido Júnior
João Henrique
João Henrique A. Marinho
João Luca V. Moreira Martins
João Otávio Beninca da Cruz
João Paulo Maróstica
João Ricardo A. Duarte Alves
João Victor Teixeira da Silva
João Vitor da S. Nascimento
João Vitor J. Fagundes
Jociel Nunes Pereira Vieira
Jonas Henrique Alves da Silva
Jonas Nunes (Joneco)
Jonnes Nascimento

82.0% DA PRÓXIMA META BATIDA (MAIS UMA REVISTA ADICIONAL POR CICLO)

Jonny Ken Itaya
José Alipio Taveira Junior
José Carlos Alves
Jose Carlos F. de Souza
José Eduardo G. S. Pereira
José Filho
José Mahon
Jose Roberto Barion Filho
Josevaldo Luiz Carneiro
Josimar Zimermann
Jota Rossetti
Julinho Rockman
Julio Cesar Vieira da Silva
Junior Godela
Kaio Barbosa Sales
Kaio Felipe Santos
Karina O. dos Santos Felipe
Kim Barros
Klebs Santos Gomes
Laércio B. Lopes Mataruco
Laercio de Souza Rios
Lais Ramalho Chaves Isobe
Lana Bazan Peters Querne
Leandro Andrade
Leandro de Assis França
Leandro Saioneti Santos
Leonard Himmelseher
Leonardo Henrique Barichello
Leonel José Fronza Filho
Lidyane Rodrigues da Silva
Luana Vieira
Lucas Alves Silva
Lucas Carneiro dos Santos
Lucas Coimbra
Lucas Emmanuel Marques
Lucas Leite Raposo E Silva
Lucas Oliveira
Lucas Suleiman Rett
Lucas Vieira
Luciano Lucas
Luiz Carlos Tirola

Luiz Filipe dos R. Barbosa
Marcel Cras
Marcelo Carvalho Ambrósio
Marcelo C. Peixoto Figueiredo
Marcelo Giacomini Bonato
Marcelo Henrique
Marcivaldo Rodrigues Lira
Marcos Antonio P. Junior
Marcos Fabiano Costa
Marcos Ferreira
Marcus Vinicius R. Nobre Leal
Marina Pais Silva Melo
Matheus C. de A. Rodrigues
Matheus Duarte de Almeida
Matheus Watanabe
Mauricio Baia
Maurício Guimarães
Mauro Sergio Rodrigues
Michael A. da F. Monteiro
Miguel Ângelo Bueno Portela
Mikael Messias
Miller de Oliveira Lacerda
Moisés Benicio
Moisés Giorno
Netero Retrogames
Ney Rodrigues de Oliveira
Nicholas Staut Aracheski
Otoniel Mateus T. Cardoso
Patricia dos Santos Pereira
Patricia Evo Carvalho
Paulo Akira Saito Junior
Paulo César Cabral Miguel
Paulo R. de L. S. Rodrigues
Paulo Ricardo Tofanello
Pedro da Cunha
Pedro Henrique B. Dantas
Pedro Ivo
Pedro Paulo T. de Oliveira
Pedro Rafahel Lobato
Pierre Henrique Lehnen
Rafael Colucci Fransozo

Rafael Daolio
Rafael de Moraes Mazzini
Rafael Oliveira de Abreu
Rafael Sá Marques
Rafael Sobral Alves
Raógenes F. de M. e Silva
Raphael Coelho Silveira
Raphael Precioso Figueiredo
Raul Spohr Pölking
Regis Amorim
Renato Augusto
Retromunster
Ricardo Costa Knoll
Ricardo Sanches
Robert Wagner dos S. Cardim
Roberto Faria de Macedo
Roberto Resident Junior
Rodney Moraes
Rodolfo Limongi
Rodrigo Benevides da Silva
Rodrigo Grandi Davet
Rodrigo Lara
Rodrigo Urban de Morais
Rômulo Soares de Souza
Ronaldo A. de F. N. Junior
Ruhan Ferreira Almeida
Ryan da Silva Lima
Silvio José Vieira Gatis Filho
Spikewtf
Stefan Teixeira
Stefanie Rosso Sarnick
Stefano do N. Genachi
T. Leal
Tarcísio Miguel Duarte
Tassio M. G. de Carvalho
Thais Campagnoli Buso
Thales Bexiga
Thales Renan (Xravenxp)
Thatiana Yumi Tanaka
Thiago de Paula Carvalho
Thiago Silva Dragao

Thiago Wasconcellos da Silva
Thomaz V. O. da Trindade
Tiago Garcias
Túlio (Canal do Tromboneiro)
Valder Souza
Vandelmo Cassiano R. Neto
Vicente Rodrigues Ramos
Victor Jabbour
Victor Von Glehn Mateus
Vinicios Limer
Vinícius de Souza Bonfim
Vinicius de Souza Cardoso
Vinícius Lopes Passos
Vinicius Vinhas
Vitor José Vasconcelos Vilela
Vladimir Geraseev Junior
Wagner Sales
Wallysson Alves Alvarenga
Wanderson A. da C. de Lima
Webert Cassemiro Silva
Wesley Mariano
Wilber de Sousa Alves
William Medeiros dos Santos
Willian Zanutto
Wilson Macena da Silva
Ygor “Ygorlaw” Lawrence
Yuri Cunha Coelho